

4.2 Typy testových úloh

Test počítačové a informační gramotnosti obsahuje tři typy úloh, které jsou zadávány ve stejném testovém rozhraní. V této kapitole uvádíme podrobný popis každého z nich včetně konkrétních příkladů.³ Vzorové úlohy jsou součástí modulu, jehož tématem je navrhování nové školní zahrady. V tomto modulu mají žáci za úkol připravit informační materiál, který představí jejich návrh zahrady tak, aby byl pro ostatní žáky z jejich třídy přitažlivý. Vypracování informačního materiálu tvoří závěrečný úkol celého modulu. Předchází mu kratší úlohy, které se rovněž týkají zahrad a jejich navrhování.

Úlohy informačního typu

Informační úlohy se podobají klasickým úlohám známým z papírových testů, jsou však zadávány v elektronickém prostředí. Úvodním materiálem je typicky neinteraktivní vyobrazení počítačového problému nebo informačního zdroje. Za úvodním materiálem následuje otázka, která může být s výběrem odpovědi, s tvorbou odpovědi nebo může vyžadovat přetahování objektů pomocí myši. Tyto úlohy se zaměřují na hodnocení *vědomostí* a k jejich splnění postačují elementární počítačové dovednosti. Počítač v nich slouží pouze k zobrazení zadání a k zaznamenávání žákovských odpovědí.

Příkladem úloh informačního typu jsou vzorové úlohy 1 a 2 (obr. 4 a 5). Ve vzorové úloze 1 mají žáci prozkoumat čtyři diagramy znázorňující strukturu webových stránek a rozhodnout, který z nich nejlépe vyhovuje danému souboru šesti stránek, jejichž obsah lze odvodit z uvedených názvů. Úloha se týká aspektu 1.3 (zacházení s informacemi).

³ V době přípravy a zveřejnění tohoto koncepčního materiálu jsou všechny testové úlohy šetření ICILS tajné. Níže uvedené vzorové úlohy nejsou proto převzaty z testu, ale byly vytvořeny pro účely této publikace, aby si čtenář mohl učinit jasnější představu o tom, jaké úkoly žáci při testování řeší.